

Camila Menegali

**NADA SE CRIA:
UM PROJETO DE VIDEOCLÍPE PARA A MÚSICA DA BANDA
RATCLIF**

Segunda fase do Projeto de Conclusão de Curso submetida ao Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof.^a Alice Theresinha Cybis Pereira, PhD.

Florianópolis
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Menegali, Camila

Nada se Cria : Um projeto de videoclipe para a música
da banda Ratclif / Camila Menegali ; orientadora, Alice
Theresinha Cybis Pereira - Florianópolis, SC, 2016.
87 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão. Graduação em Design.

Inclui referências

1. Design. 2. Videoclipe. 3. Música. 4. Animação. I.
Theresinha Cybis Pereira, Alice. II. Universidade Federal
de Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Camila Menegali

NADA SE CRIA: UM PROJETO DE VIDEOCLÍPE PARA A MÚSICA DA BANDA RATCLIF

Esta segunda fase do Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 6 de Julho de 2016.

Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Alice Theresinha Cybis Pereira, PhD.
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Clóvis Geyer Pereira, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Flávio Andaló, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado aos meus
pais, meus gatos e meus amigos.

AGRADECIMENTOS

Dedico esse espaço para agradecer à banda Ratclif e seus integrantes José Neto, Murilo Salazar Almeida e Felipe Goés, por ter cedido sua música. Novamente a Jose Neto que contribuiu com o roteiro e atenção para a execução do trabalho.

Aproveito para agradecer também a professora Alice T. Cybis Pereira por toda a assistência e dedicação no longo período que levou a execução desse trabalho e os professores Clóvis Geyer e Flávio Andaló por aceitarem convite para essa banca.

Tenha calma, me disse um bom pastor. Faça tudo pelo bem, pelo seu bem estar. Mas há um céu acima que eu não posso ver e há um chão abaixo que eu não posso pisar.

(NETO José, 2014)

RESUMO

Este trabalho faz parte do processo de desenvolvimento de um projeto de videoclipe musical para uma banda local (Florianópolis). O processo contempla a análise da banda Ratclif e sua música “Nada se Cria”, tanto a letra quanto o instrumental e a ideia que a mesma deseja expressar. Também analisou-se diversos videoclipes musicais de diferentes décadas com o objetivo de relacioná-las a princípios do Design de Animação. Como resultado, propõem-se um roteiro que se adapte da melhor forma à música e a definição das diretrizes para a formulação do projeto de videoclipe no PCC2 que dará origem ao animatic.

Palavras-chave: Videoclipe, Música, Animação.

ABSTRACT

This work is a part of the development process of a music video clip project for a local band (Florianópolis). The process contemplates the analysis of the band Ratclif and their song "Nada se Cria", both the lyrics and the instrumental and also the idea that it wants to express. We also analyzed several music videos from different decades in order to relate them to the principles of Animation Design. As a result, it proposes a script that adapt in the best way to the music and the definition of guidelines for the formulation of the music video clip project in PCC2 that give rise to the animatic.

Keywords: Video clip, Music, Animation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mapa de emoção da música e videoclipe Singing in the Rain do artista Gene Kelly.....	27
Figura 2 – Mapa de emoção da música e videoclipe Jailhouse Rock do artista Elvis Presley	29
Figura 3 – Mapa de emoção da música e videoclipe A Hard Days Night da banda The Beatles.....	31
Figura 4 – Mapa de emoção da música e videoclipe Sugar Sugar da banda The Archies.....	33
Figura 5 – Mapa de emoção da música e videoclipe Bohemian Rhapsody da banda Queen	34
Figura 6 – Mapa de emoção da música e videoclipe Thriller do artista Michael Jackson	36
Figura 7 – Mapa de emoção da música e videoclipe Take on Me da banda A-ha	38
Figura 8 – Mapa de emoção da música e videoclipe Smells Like Teen Spirit da banda Nirvana.....	40
Figura 9 – Mapa de emoção da música e videoclipe Do the Evolution da banda Pearl Jam.....	41
Figura 10 – Mapa de emoção da música e videoclipe Pelados em Santos da banda Mamonas Assassinas.....	43
Figura 11 – Mapa de emoção da música e videoclipe Bad Romance da artista Lady Gaga	44
Figura 12 – Mapa de emoção da música e videoclipe Clint Eastwood da banda Gorillaz	46
Figura 13 – Mapa de emoção da música e videoclipe Na Sua Estante da banda Pitty.....	47
Figura 14 – Mapa de emoção da música e videoclipe Chandelier da artista Sia.....	49
Figura 15 – Mapa de emoção da música e videoclipe Right Back at it Again da banda A Day to Remember.....	50
Figura 16 – Mapa de emoção da música e videoclipe Coisa Pouca da banda Forfun	52
Figura 17 – Mapa de emoção da música e videoclipe Jardim das Delícias da banda Sociedade Soul.....	53
Figura 18 – Mapa de emoção da música e videoclipe Pra te Encontrar da artista The Zorden.....	55
Figura 19 - Mapa de emoção da música Nada se Cria da banda Ratclif	56

Figura 20 – Modelsheet do personagem Homem.....	63
Figura 21 – Modelsheet do personagem Siri.....	64
Figura 22 – Modelsheet do personagem Peixe.....	65
Figura 23 – Modelsheet do personagem Polvo	66
Figura 24 – Mapa de tensão do projeto de videoclipe da música Nada se Cria.....	67
Figura 25 – Primeira página do storyboard da animação Nada se Cria	68
Figura 26 – Segunda página do storyboard da animação Nada se Cria	68
Figura 27 – Terceira página do storyboard da animação Nada se Cria.	70
Figura 28 – Quarta página do storyboard da animação Nada se Cria ...	71
Figura 29 – Cenário referente à cena 1.1 da animação Nada se Cria....	73
Figura 30 – Cenário referente à cena 1.2 da animação Nada se Cria....	73
Figura 31 – Cenário referente à cena 1.3 da animação Nada se Cria....	74
Figura 32 – Cenário referente à cena 1.4 da animação Nada se Cria....	74
Figura 33 – Cenário referente às cenas 1.5, 1.7, 1.8, 1.10 e 1.11 da animação Nada se Cria.....	75
Figura 34 – Cenário referente à cena 1.6 da animação Nada se Cria....	75
Figura 35 – Cenário referente à cena 1.9 da animação Nada se Cria....	76
Figura 36 – Cenário referente às cenas 2.1 à 2.8 da animação Nada se Cria.....	76
Figura 37 – Cenário referente às cenas 3.1 à 3.3 da animação Nada se Cria.....	77
Figura 38 – Cenário referente às cenas 4.1 à 4.12 da animação Nada se Cria.....	77
Figura 39 – Cenário referente à cena 5.1 da animação Nada se Cria....	78
Figura 40 – Cenário referente às cenas 5.2, 5.4 e 5.5 da animação Nada se Cria	78
Figura 41 – Cenário referente à cena 5.3 da animação Nada se Cria....	79
Figura 42 – Cenário referente às cenas 7.1 à 7.5 da animação Nada se Cria.....	79

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

PCC - Projeto de Conclusão de Curso

EP - Extended Play

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	19
1.1 Objetivos	19
1.1.1 Objetivo Geral	19
1.1.2 Objetivos Específicos	20
1.1.3 Justificativa.....	20
1.1.4 Delimitação do projeto	20
2. METODOLOGIA	21
2.1 Descrição das etapas da metodologia	21
3. DIAGNÓSTICO.....	22
4. DESENVOLVIMENTO	22
4.1 Banda e da musica.....	22
4.1.1 Caracterização da banda	23
4.1.2 Estética da banda	24
4.1.3 Classificação do tipo de música	24
4.1.3 A música.....	24
4.2 Análise de Similares	25
4.2.1 Década de 50	26
4.2.2 Década de 60	29
4.2.3 Década de 70	33
4.2.4 Década de 80	35
4.2.5 Década de 90	38
4.2.6 Década de 2000	43
4.2.7 Década de 2010	48
4.2.8 Exemplos locais.....	52
4.2.9 Conclusão da Pesquisa de Similares.....	55
4.3 Análise sonora da música objeto	56
4.4 Desenvolvimento do Roteiro	57
4.4.1 Sinopse	57
4.4.2 Roteiro	58
4.5 Definição de estilos gráficos	60
4.6 Personagens	61
4.6.1 Homem	62
4.6.2 Siri	63
4.6.3 Peixe	64
4.6.4 Polvo.....	65
4.7 Storyboard	66
4.8 Cenários.....	72

4.9 Produção do Animatic	80
5. CONCLUSÃO	83
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	85

1. INTRODUÇÃO

Animação é a arte de capturar uma série de movimentos individuais e reproduzi-los em uma rápida sucessão para dar a ilusão de movimento. Há diversos meios de se produzir uma animação, como tecnologia 3D, Stop Motion, entre outros. Porém será aplicado nesse projeto o mais tradicional deles, a Animação 2D, técnica que utiliza de ilustrações feitas manualmente ou digitalmente como imagens a serem reproduzidas. (PATMORE, 2003)

O uso de videocliques musicais é conhecido desde 1950, sendo amplamente popularizado na década de 60 com a banda The Beatles. (CÂMERA COTIDIANA, 2016) Porém, com o surgimento da MTV (Music Television), canal de por assinatura internacional lançado em 1981 nos Estados Unidos, a forma como os videocliques eram divulgados mudou drasticamente. Anteriormente a esse fato eles eram apenas distribuídos em fitas de vídeo e com a criação do canal eles passaram a ser transmitidos também pela televisão, surgindo assim a necessidade de uma produção mais ampla desse tipo de conteúdo. (SILVA, 2016)

Atualmente a animação 2D em videocliques musicais é bastante utilizada, mesmo que seu uso não tão comum quanto o de filmagens reais. Um exemplo muito conhecido que até hoje é considerado um dos melhores videocliques musicais da história é o da música Do The Evolution da banda Pearl Jam lançado em 1998, porém vários outros músicos como a cantora Britney Spears (VAGALUME, 2014), a banda Gorillaz (que inclusive usa da animação como marca característica de seus cliques e inclusive seus shows (SENHOR CORUJA, 2012)) e até a cantora brasileira Pitty já utilizaram de tal método para promover suas músicas por meio de um videoclipe.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

O objetivo desse trabalho é demonstrar um processo de projeto de videoclipe com o intuito de divulgar a música da banda de funky alternative, Ratclif, local de Florianópolis, Santa Catarina.

1.1.2 Objetivos Específicos

Para isso pretende-se:

- identificar a imagem da banda e construir uma relação entre ela e as características da música;
- desenvolver um processo de Design de Animação, para produzir o videoclipe fazendo uso das técnicas de Animação 2D aprendidas ao decorrer do curso;
- desenvolver o animatic e entregar o planejamento da produção do videoclipe.

1.1.3 Justificativa

A promoção de uma banda local, incentiva o cenário musical brasileiro (especialmente de Florianópolis e região) e amplifica a experiência do expectador que outrora seria apenas um ouvinte da música, agora é somado o entretenimento da música ao da animação.

A decisão pela animação para o desenvolvimento do projeto é motivada pelo fato da técnica ser uma forma relativamente inovadora de se produzir vídeos, além de ser uma forma de deixar a produção audiovisual mais lúdica do que se fosse feito uso de filmagens.

1.1.4 Delimitação do projeto

O projeto delimita-se na música “Nada se Cria” e na proposição de um animatic, com as diretrizes para o desenvolvimento da animação final. Porém, uma animação de tamanha duração exige uma equipe multidisciplinar ou um tempo de trabalho maior do que o previsto nos PCCs 1 e 2 e por essa razão optamos por levar o projeto até o animatic, e a partir dele definir funções que permita que o projeto possa ser posto em prática por uma equipe competente para tal.

A decisão de trabalhar com animação 2D, e não outra técnica de animação deve-se à familiaridade da autora com esse método e também ao pouco acesso a mão de obra necessária para se produzir um videoclipe em outro estilo de animação.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Um dos desafios da animação é descobrir um bom jeito de narrar a história da mesma, a história deve ser boa mas a forma de contá-la deve ser ainda melhor já que o espectador precisa desligar-se do fato de que está assistindo apenas uma sucessão de ilustrações e atentar-se para a narrativa que ela deve passar. (PATMORE, 2003)

Para atingirmos esse objetivo seguiremos um processo de produção de uma animação 2D adaptado para o formato de um videoclipe. Por se tratar de uma animação feita a partir de uma música, que já possui uma história pronta e picos de tensão pré-definidos, foram necessárias algumas alterações com relação à ordem das atividades.

2.1 Descrição das etapas da metodologia

Os procedimentos metodológicos envolvem uma fase informativa e de conhecimento do cliente e de similares, que consiste na caracterização da banda e uma pesquisa da evolução dos videoclipes ao longo dos anos. Na sequência damos início aos processos de pré-produção sonora seguido pelo processo de viabilização de uma animação. Estes consistem em: Desenvolvimento de personagens, roteiro, storyboard, cenários e animação. (PATMORE, 2003)

3. DIAGNÓSTICO

A banda Ratclif está inserida em um cenário nada animador. A música brasileira, pouco valorizada quando não consistem em produções totalmente voltadas ao mercado consumidor, acaba com seu espaço pouco aberto para artistas que não se enquadram nessa proposta. Florianópolis sendo uma cidade relativamente pequena comparada às outras capitais brasileiras e não localizando-se no eixo Rio-São Paulo, onde as produções musicais têm maior visibilidade por se tratarem de metrópoles, apresenta um cenário ainda pior. Raras são as bandas locais que têm visibilidade nacional, o que acaba não gerando espaço para bandas com alta qualidade musical como a Ratclif no cenário nacional e mundial.

Com a facilidade de divulgação de músicas e vídeos que existe atualmente, a possibilidade do trabalho da banda de alcançar muitas pessoas existe, e para que isso aconteça, algo que torne a música mais atrativa do que ela já é de grande ajuda. Videoclipes são largamente usados com esse objetivo e a forma lúdica e inovadora com que o produto é apresentado acaba sendo um ponto forte para que este se torne mais interessante e gere mais compartilhamentos entre o público e pela mídia, principalmente considerando a visibilidade que a internet permite, facilitando que finalmente a banda tenha o reconhecimento que merece.

4. DESENVOLVIMENTO

Esse capítulo visa apresentar a banda e a música, a pesquisa de similares feita com videoclipes de diferentes décadas e a pré-produção sonora da música trabalhada. A partir disso, desenvolvemos o roteiro e com ele o storyboard, seguindo para a pré-produção visual para enfim darmos início ao animatic.

4.1 Banda e da musica

A seguir banda e a musica serão apresentadas e analisadas para melhor compreensão do nosso objeto de estudo, utilizando os dados disponibilizados pelos próprios integrantes da banda através de

publicações na internet (FACEBOOK, 2016; SOUNDCLOUD, 2016) e entrevistas.

4.1.1 Caracterização da banda

Ratclif teve seu início como um tributo à Joy Division (banda inglesa de pós-punk) e Iggy Pop (músico de hardrock estadunidense), porém, com ensaios em estúdio sem repertório, seus integrantes foram levados pelo improviso, o que ajudou a construir o estilo atual da banda. Segundo seus membros, a presença de palco, ponto forte característico do grupo musical se deve à confiança adquirida nos inúmeros ensaios feitos até então.

As letras se inspiram no cotidiano da nossa sociedade, questionando comportamentos e sentimentos. Buscam um tom filosófico que reflete involuntariamente o dia-a-dia da capital catarinense.

O nome da banda refere-se à Travessa Ratcliff, local da cidade de Florianópolis incluído em 2010 na lista de espaços que a lei 7.870 de 2009 que define como espaços públicos para a formação e difusão das expressões culturais de caráter popular. Ambiente onde, em 2012, os (na época) quatro amigos se reuniram para formar o grupo musical.

Há um grande vínculo de amizade entre os integrantes, além de características únicas que fazem deles um time completo. Enquanto Felipe, o baterista, é mais técnico e focado aos detalhes, ao som e sua equalização, Murilo, o guitarrista, é movido pelo sentimento e inspiração. Já Neto, primo de Felipe, é o baixista, é o responsável pela comunicação com o público.

4.1.2 Estética da banda

A estética da banda é formada por elementos urbanos, aspecto que nomeia o ep¹ em que a música foi gravada, e elementos noturnos, além de discussões no âmbito da filosofia e sociologia.

4.1.3 Classificação do tipo de música

O tipo de música produzida pela banda Ratclif é pouco definido, tendo influências de rock progressivo, funk norte-americano e blues. Consiste em um som de forte peso, porém com muita influência de black music. Possuem como referências a banda de funk rock Red Hot Chilli Peppers, o guitarrista e compositor de rock clássico Jimi Hendrix, a banda de rock progressivo e psicodélico Pink Floyd e o cantor de soul/funk Tim Maia, sempre contando com a improvisação como ponto chave para formar o estilo.

4.1.3 A música

Segue a letra da música:

Nada se Cria

Vejo a noite cair e as luzes da cidade se acenderem

Vejo milhares de corpos cansados que esperam no sereno por dias melhores

Tenha calma me disse um bom pastor faça tudo pelo bem, pelo seu bem estar

mas há um céu acima que eu não posso ver e há um chão abaixo que eu não posso pisar

Nada se cria, tudo se transforma Tente os espinhos para chegar na rosa

nossas mentes delirantes começam a maquinar felicidade engarrafada na mesa do bar

¹ **Extended play (EP)** é uma gravação em vinil ou CD que é longa demais para ser considerada um *single* e muito curta para ser classificada como álbum. (DOWNLOPAZ, 2013)

*Céu, inferno, preço e dinheiro Deus e o diabo de acordo o tempo inteiro
dando uma de skimmers dos tronos celestiais pra eles tanto fez, pra gente tanto faz*

*Somos um milhão de peixes boiando no aquário
sem tempo e sem relógio, vivendo o calendário
Por mais distante que eu possa chegar
Há sempre um vidro transparente lá na frente feito pra quebrar!
Somos um milhão de traças, trancadas na dispensa
na culpa e no ódio, desgraça e descrença
por mais escuro que possa estar
é de repente que uma luz se acende e nos faz enxergar*

Em uma entrevista, o autor da letra conta sobre como a escreveu, explicando de onde tirou inspiração e quais seus sentimentos com relação a ela. Isso na seguinte transcrição:

“Escrevi 'nada se cria' em janeiro de 2014 quando tive que substituir um colega de trabalho enquanto ele entrou de férias. A sala dele ficava de frente pra BR101 e no auge do verão tudo que se dava pra ver era filas de carros e gente estressada disputando lugar na fila com outras pessoas querendo chegar em casa o mais rápido possível pra descansar e começar tudo de novo no outro dia. Eu me deparei comigo mesmo num lugar onde eu não queria estar, convivendo com pessoas que eu não queria conviver fazendo coisas que eu não queria fazer, cumprindo um serviço que nem sequer era meu e sem receber nada a mais por aquilo. Depois de perceber isso eu olhei pela janela e tive um insight e acabei percebendo que todo mundo tanto dentro daquela sala quanto lá fora naquela fila de carros tava na mesma situação que eu, mas sem perceber. Na mesma hora parei tudo e comecei a passar pro primeiro pedaço de papel que eu vi pela frente.”

4.2 Análise de Similares

A análise de similares consistiu em uma pesquisa com vários vídeos representativos na história da música, divididos por décadas, incluindo exemplos feitos em animação e vídeos

nacionais quando possível. Entre os produtos analisados foram feitas análises gráficas, sonoras e de roteiro, consideradas a partir de princípios do Design Gráfico e Audiovisual. Também foi montado mapas de emoção dos videocliques, que mostram as nuances da música, mapeia os trechos de maior tensão, os descansos e os ápices quando presentes, considerando-se ao final, se existe relação com a Fórmula de Hollywood.

A Fórmula de Hollywood refere-se a uma estrutura de narração encontrada em diversas produções dos estúdios de Hollywood. Ela consiste em Começo, Meio e Final, ou Primeiro Ato, Segundo Ato e Terceiro Ato. No Primeiro Ato, ou começo, apresenta-se a história, os personagens e o cenário, este ocupa o primeiro “um quarto” da duração da narrativa. O segundo ato contém o conflito da história, ocupando dois quartos do tempo de narração. O Terceiro Ato consiste no clímax, no ápice da história, logo seguido pelo desfecho da mesma, este ocupa o último um quarto do tempo da narrativa. (PATMORE, 2003)

4.2.1 Década de 50

Artista: Gene Kelly

Música: Singing in the Rain

Data: 1952

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=D1ZYhVpdXbQ>

Motivo da escolha: O vídeo em questão não se trata de um videoclipe musical, e sim um trecho retirado do filme “Dançando na Chuva”. Porém, pelo fato do filme ser um musical, esse trecho acaba tendo uma estrutura muito semelhante aos videocliques. Tão grande foi o sucesso do trecho em questão que este é considerado o primeiro videoclipe musical da história pela mídia.

Representação gráfica: naturalista/humanizada²

Planos de visão: Predominância de Plano médio, contendo meio primeiro plano e primeiro plano.

Posicionamento da câmera: Ângulo normal contendo plongée.

² Segundo Perassi (2010), a representação gráfica pode ser definida em simbólica/geometrizada; naturalista/humanizada; expressionista/abstrata. E exemplos podem ser vistos em SANTOS (2015)

Planos visuais: Perspectiva 3D

Cor: Tons levemente frios e pouca saturação

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: vocal e efeitos sonoros diegéticos³ e instrumental não-diegético

História introdutória: Sim

Conjunto: Não

Tipo de música: Trilha sonora de musical

Duração: 4:35 min

Figura 1 – Mapa de emoção da música e videoclipe *Singing in the Rain* do artista Gene Kelly



Fonte: Autor

³ Segundo Whitmore (2003), os elementos sonoros podem ser classificados com base na diegese em Diegético, Não-diegético ou extra diegético, Meta-diegeticas e Extra ficcional. As definições do autor são usadas para videogames porém foram adaptadas para videocliques nesse trabalho, e para simplificarmos e melhor aplicarmos no tema usamos apenas as definições Diegético, que se trata de sons de dentro do ambiente do videoclipe no caso e Não-diegético, que se trata de sons de fora da narrativa, mas que se aplicam a ela. (page 97)

Analisando-se o mapa de emoção do videoclipe em questão podemos concluir que este enquadra-se na Fórmula de Hollywood. A obra possui leves e pequenos descansos e o ritmo da ação do vídeo conversa ao máximo com o áudio. No começo do terceiro ato temos um ápice, um pequeno descanso e em seguida outro ápice, porém maior que o primeiro, em sucessão temos um desfecho, neste os descansos são maioria, contendo apenas uma parte de ritmo maior representando a conclusão da história.

Artista: Elvis Presley

Música: Jailhouse Rock

Data: 1957

Link: https://www.youtube.com/watch?v=qDID_E0FDUU

Motivo da escolha: Trata-se de um dos poucos exemplos de videoclipes musicais da década de 50, exibindo a primeira fase da carreira de um importante ícone na história da música.

Representação gráfica: naturalista/humanizada

Planos de visão: Predominância de plano aberto, contendo plano americano, plano médio e primeiro plano.

Posicionamento da câmera: Ângulo normal.

Planos visuais: Perspectiva 3D

Cor: Monocromático (preto e branco)

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: vocal diegético e instrumental não-diegético

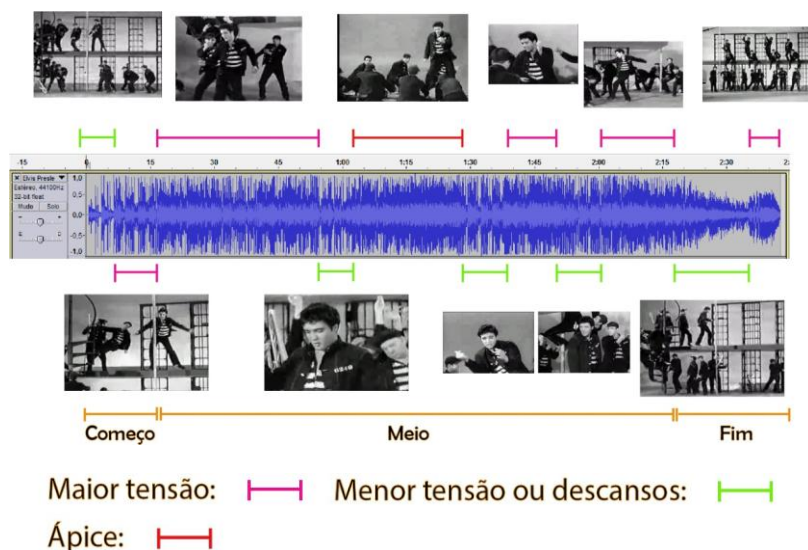
História introdutória: Não

Conjunto: Não

Tipo de música: rockabilly

Duração: 2:43 min

Figura 2 – Mapa de emoção da música e videoclipe Jailhouse Rock do artista Elvis Presley



Fonte: Autor

A narrativa do videoclipe, observada no mapa de emoção, não se enquadra na Fórmula de Hollywood, o segundo ato ocupa mais de dois terços do tempo total do vídeo, restando menos tempo para o primeiro e o terceiro. Também possui descansos maiores e com maior ritmo do que o primeiro exemplo e o ápice se encontra na primeira metade do segundo ato. O fim é composto por um grande descanso e uma leve subida de ritmo no final.

4.2.2 Década de 60

Artista: The Beatles

Música: A Hard Days Night

Data: 1964

Link: https://www.youtube.com/watch?v=Ag8_cfmjdD4

Motivo da escolha: Este exemplo foi uma produção da banda responsável pelo começo da popularização dos videoclipes musicais

pelo mundo, representa bastante a estética da época e o movimento “british invasion”.

Representação gráfica: naturalista/humanizada

Planos de visão: Predominância de primeiro plano, contendo plano geral e plano médio.

Posicionamento da câmera: Predominância de ângulo normal, contendo contra plongée.

Planos visuais: Perspectiva 3D

Cor: Monocromático (preto e branco)

O visual em relação à música e ao movimento: Não-adaptativo

Som: vocal diegético e instrumental não-diegético

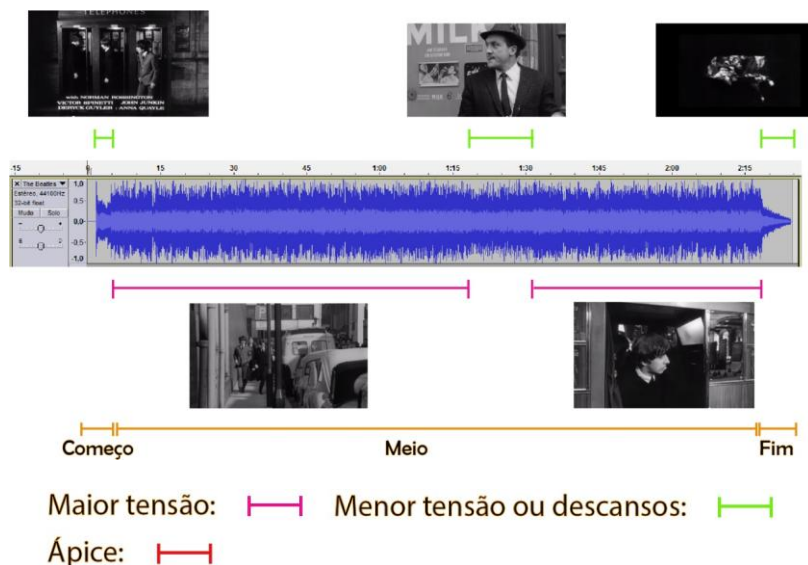
História introdutória: Não

Conjunto: Sim

Tipo de música: pop-rock

Duração: 2:24 min

Figura 3 – Mapa de emoção da música e videoclipe A Hard Days Night da banda The Beatles



Fonte: Autor

O videoclipe não segue a Fórmula de Hollywood, seu primeiro e segundo ato ocupam uma parte muito pouco significativa para se enquadrar na fórmula, o que faz com que o meio ocupe quase o tempo total do vídeo. O primeiro e terceiro ato são formados apenas por um descanso cada, e o segundo ato por poucas variações no ritmo, contendo apenas um descanso médio na sua segunda metade. A narrativa não possui ápice, mantendo praticamente o mesmo ritmo (tirando os três descansos) durante toda sua extensão.

Artista: The Archies

Música: Sugar, Sugar

Data: 1969

Link: https://www.youtube.com/watch?v=h9nE2spOw_o

Motivo da escolha: Consiste em um dos poucos exemplares de videoclipes de animação da época, apresenta tons saturados e o estilo de traço clássico da época.

Representação gráfica: Expressionista/Abstrata

Planos de visão: Predominância de plano médio, contendo plano geral, meio primeiro-plano e primeiro plano.

Posicionamento da câmera: Ângulo normal

Planos visuais: Perspectiva 2D

Cor: Mistura tons quentes e frios, alta saturação

O visual em relação música e ao movimento: Adaptativo

Som: Diegético

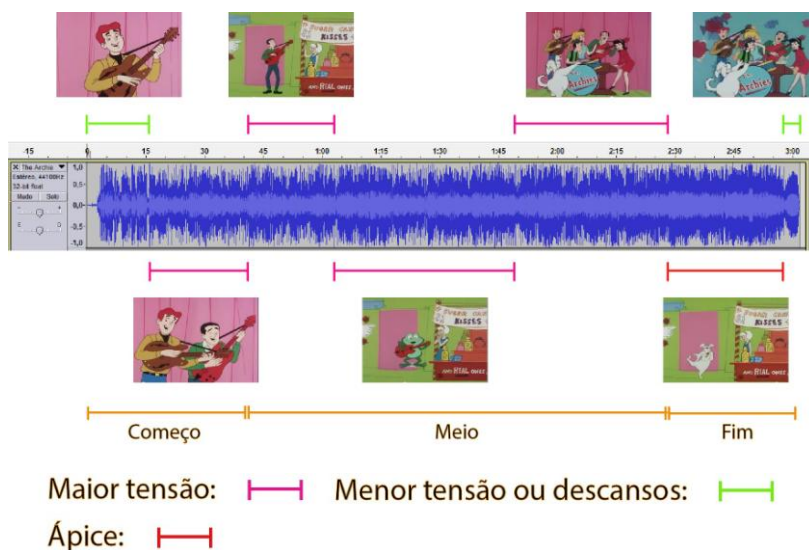
História introdutória: Não

Conjunto: Sim

Tipo de música: pop

Duração: 3:02 min

Figura 4 – Mapa de emoção da música e videoclipe Sugar Sugar da banda The Archies



Fonte: Autor

Enquadra-se parcialmente na fórmula de Hollywood, o primeiro ato é formado por um descanso e uma parte de maior ritmo, ocupando pouco menos de um quarto do tempo total do vídeo. O final é formado pelo ápice ao seu começo e um pequeno descanso consistindo no desfecho e ocupando pouco menos de um quarto da duração da música. O segundo ato ocupa dois quartos do tempo total da narrativa e não apresenta descansos.

4.2.3 Década de 70

Artista: Queen

Música: Bohemian Rhapsody

Data: 1975

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=fJ9rUzIMcZQ>

Motivo da escolha: Este exemplo é um clássico que representa uma das bandas ícones da época e transmite toda a estética do movimento que ajudou a construir.

Representação gráfica: naturalista/humanizada

Planos de visão: Predominância de primeiro plano, contendo plano detalhe, primeiríssimo plano, plano americano e meio primeiro plano.

Posicionamento da câmera: Predominância de ângulo normal, contendo contra plongée.

Planos visuais: Perspectiva 3D

Cor: Tons frios, baixa saturação

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: Diegético

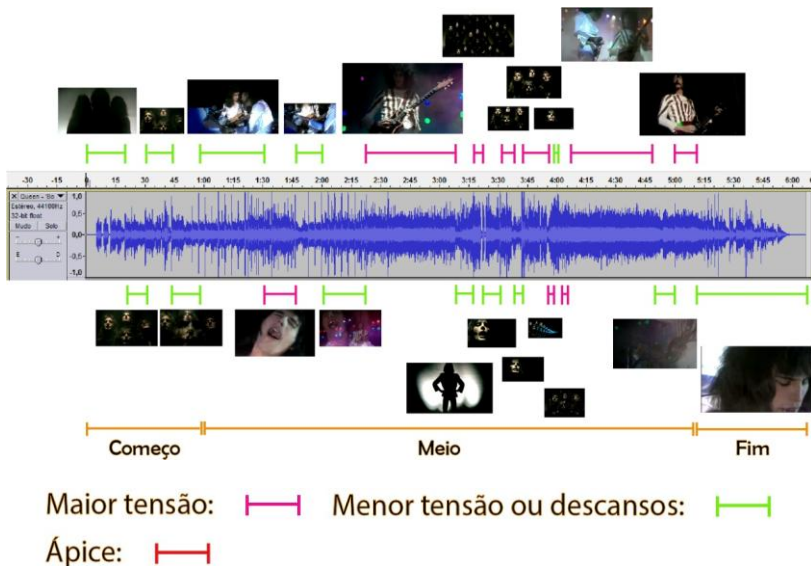
História introdutória: Não

Conjunto: Sim

Tipo de música: rock

Duração: 6:06 minutos

Figura 5 – Mapa de emoção da música e videoclipe Bohemian Rhapsody da banda Queen



Fonte: Autor

Apesar do começo e o fim serem pouco menores do que na fórmula hollywood, ainda é impossível enquadrar tal videoclipe na mesma pois tanto a música quanto seu videoclipe são conhecidos pelos altos-e-baixos e pelos seus ápices em momentos aleatórios não sendo possível definir se são ápices de fato ou apenas saltos muito grandes de ritmo.

4.2.4 Década de 80

Artista: Michael Jackson

Música: Thriller

Data: 1982

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMaA>

Motivo da escolha: O videoclipe da música em questão é obra de um ícone da música, este apresenta a técnica que revolucionou o mundo da dança além de representar muito bem a estética da época.

Representação gráfica: naturalista/humanizada

Planos de visão: Predominância de plano de conjunto, contendo plano geral, primeiro plano, plano detalhe, meio primeiro plano, primeiríssimo plano, plano médio e plano americano.

Posicionamento da câmera: Predominância de ângulo normal, contendo plongée e contra-plongée.

Planos visuais: Perspectiva 3D

Cor: Tons quentes e frios, baixa saturação, ambiente noturno, cores escuras.

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: Vocal e efeitos diegéticos, instrumental não-diegético.

História introdutória: Sim

Conjunto: Não

Tipo de música: pop

Duração: 13:42min

Figura 6 – Mapa de emoção da música e videoclipe Thriller do artista Michael Jackson



Fonte: Autor

Não é possível enquadrar a narrativa na fórmula hollywood, além de possuir história introdutória, não prevista na fórmula já que nela já faz parte da história, o primeiro e segundo ato tem quase o mesmo tamanho e deixando um menor tempo para o fim do que o sugerido pela fórmula. A história é bastante longa, dando início ao um modelo de videoclipe em que não necessariamente a parte musical em si é a mais importante. O ápice da narrativa encontra-se na metade do segundo ato.

Artista: A-ha

Música: Take on Me

Data: 1984

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914>

Motivo da escolha: Além continuar sendo um hit popular mesmo 30 anos após seu lançamento e fazer um jogo de imagens muito interessante entre a animação e as filmagens reais, o videoclipe possui a

história interessante de transformar uma música que vendeu pouquíssimas cópias em um sucesso eterno após sua gravação.

Representação gráfica: naturalista/humanizada e expressionista/abstrata

Planos de visão: Predominância de primeiro plano, contendo plano americano, plano detalhe, plano de conjunto, primeiríssimo plano, primeiro plano, plano médio e meio primeiro plano.

Posicionamento da câmera: Predominância de ângulo normal, contendo plongée e contra-plongée.

Planos visuais: Perspectiva 3D e 2D

Cor: Tons quentes e saturação média nas partes de representação humanizada e monocromático nas partes de animação.

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: vocal diegético em algumas partes e instrumental não-diegético

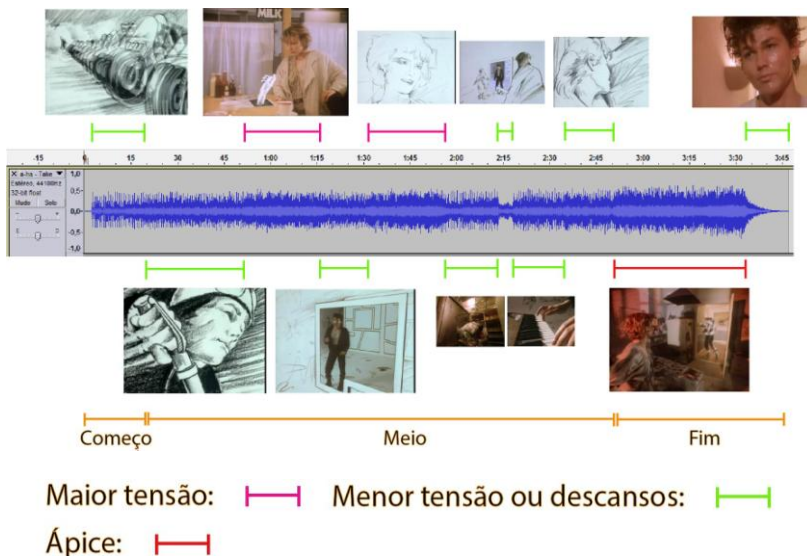
História introdutória: Não

Conjunto: Não

Tipo de música: pop

Duração: 3:47 min

Figura 7 – Mapa de emoção da música e videoclipe Take on Me da banda A-ha



Fonte: Autor

Não é possível enquadrar o videoclipe na Fórmula de Hollywood, o primeiro ato é pequeno demais comparado ao previsto na fórmula. Temos mais períodos calmos do que de maior tensão e um ápice no começo do terceiro ato, seguido pelo desfecho que é formado apenas por um descanso assim como o começo.

4.2.5 Década de 90

Artista: Nirvana

Música: Smells Like Teen Spirit

Data: 1991

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=hTWKbfoikeg>

Motivo da escolha: Este videoclipe representa toda a estética do movimento grunge, que marcou a geração da década, além de ser de uma banda que faz parte da história da música sendo sucesso mesmo na atualidade.

Representação gráfica: naturalista/humanizada

Planos de visão: Predominância de plano de conjunto, contendo meio primeiro plano, plano médio, plano americano, primeiro plano e plano detalhe.

Posicionamento da câmera: Predominância de ângulo normal, contendo plongée e contra-plongée.

Planos visuais: Perspectiva 3D

Cor: Tons quentes e frios, baixa saturação e alta saturação dependendo do momento do clipe. Tons escuros, ambiente noturno.

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: Predominantemente diegético, contendo partes de instrumental não-diegético.

História introdutória: Não

Conjunto: Não

Tipo de música: pop

Duração: 13: 42 min



Fonte: Autor

O videoclipe pode ser enquadrado parcialmente na Fórmula de Hollywood pois o começo e fim são pouco menores do que a fórmula prevê. Temos mais períodos de menor ritmo apresentando maior ritmo apenas nos refrões, também podemos observar um ápice no começo do terceiro ato seguido por um descanso que representa o desfecho.

Artista: Pearl Jam

Música: Do the Evolution

Data: 1998

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=aDaOgu2CQtI>

Motivo da escolha: Esta obra é considerada referência em videocliques feitos com animação pela qualidade da mesma e pelo enredo impactante.

Representação gráfica: expressionista/abstrata

Planos de visão: Predominância de plano de conjunto, contendo plano geral, primeiro plano, meio primeiro plano, plano de detalhe e plano americano.

Posicionamento da câmera: Predominância de ângulo normal, contendo plongée e contra-plongée.

Planos visuais: Perspectiva 2D

Cor: Tons quentes e frios, alta saturação.

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: Não-diegético

História introdutória: Não

Conjunto: Sim

Tipo de música: rock

Duração: 4:00 min

Figura 9 – Mapa de emoção da música e videoclipe Do the Evolution da banda Pearl Jam



Fonte: Autor

Esta narrativa não se enquadra na Fórmula de Hollywood pois o primeiro e terceiro ato, ambos formados por apenas um descanso cada, são pequenos demais para tal. O segundo ato ocupa mais de dois terços do tempo total do vídeo, possuindo partes com maior tensão entre descansos e partes com menor tensão não tão ordenados.

Artista: Mamonas Assassinas

Música: Pelados em Santos

Data: 1995

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=rmMj8UC5Mig>

Motivo da escolha: Consiste no maior sucesso de um dos maiores ícones da música brasileira, é o videoclipe da música que embalou a década no Brasil, trazendo uma proposta completamente irreverente para a época.

Representação gráfica: naturalista/humanizada

Planos de visão: Predominância de primeiro plano, contendo plano detalhe, plano geral, plano americano, plano de conjunto, primeiríssimo plano e meio primeiro plano.

Posicionamento da câmera: Predominância de ângulo normal, contendo plongée.

Planos visuais: Perspectiva 3D

Cor: Predominância de tons quentes e alta saturação.

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: Predominantemente diegético, contendo partes de instrumental não-diegético.

História introdutória: Não

Conjunto: Sim

Tipo de música: rock

Duração: 3:29 min

Planos de visão: Predominância de plano de conjunto, contendo primeiríssimo plano, meio primeiro plano, plano médio, primeiro plano, plano americano e plano detalhe.

Posicionamento da câmera: Predominância de ângulo normal, contendo plongée e contra-plongée.

Planos visuais: Perspectiva 3D

Cor: Predominância de tons frios e baixa saturação contendo tons quentes e alta saturação dependendo do momento do clipe.

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: vocal diegético e instrumental não-diegético

História introdutória: Sim

Conjunto: Não

Tipo de música: pop

Duração: 5:07 min

Figura 11 – Mapa de emoção da música e videoclipe Bad Romance da artista Lady Gaga



Fonte: Autor

É possível de enquadrar parcialmente a narrativa do videoclipe na Fórmula de Hollywood pois o primeiro ato é um pouco grande e o terceiro um pouco pequeno para tal. Possui partes de maior ritmo alternadas com partes de menor ritmo e descansos. Há um ápice no começo do terceiro ato seguido por um descanso que forma o desfecho.

Artista: Gorillaz

Música: Clint Eastwood

Data: 2001

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=IGMQ2UpZ4do>

Motivo da escolha: A obra audiovisual em questão difundiu muito a proposta de videoclipe em animação por se tratar de uma banda virtual.

Representação gráfica: Expressionista/Abstrata

Planos de visão: Primeiríssimo plano, meio primeiro plano, primeiro plano, plano americano, plano detalhe, plano geral, plano médio e plano de conjunto.

Posicionamento da câmera: Predominância de ângulo normal, contendo plongée e contra-plongée.

Planos visuais: Perspectiva 2D

Cor: Tons quentes e frios, média e alta saturação, dependendo do momento do clipe

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: Diegético.

História introdutória: Não

Conjunto: Sim

Tipo de música: trip-rock/rock alternativo/hip-hop alternativo

Duração: 4:33 min

Figura 12 – Mapa de emoção da música e videoclipe Clint Eastwood da banda Gorillaz



Fonte: Autor

É possível enquadrar a narrativa parcialmente na Fórmula de Hollywood, o segundo ato ocupa metade do tempo total do vídeo, porém o primeiro ato é um pouco menor que um quarto do tempo da narrativa e o terceiro um pouco maior. A música mantém o ritmo em praticamente toda sua duração, e o ápice no começo do terceiro ato não é muito perceptível.

Artista: Pitty

Música: Na Sua Estante

Data: 2005

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=DP3j6hgS4VY>

Motivo da escolha: Esta obra divulgou a proposta de videoclipe em animação no Brasil, além de ser um hit muito popular na década em que ela foi lançada.

Representação gráfica: Expressionista/Abstrata

Planos de visão: Predominância de plano médio, contendo plano detalhe, primeiro plano, meio-primeiro plano, plano de conjunto, plano americano, plano geral.

Posicionamento da câmera: Predominância de ângulo normal, contendo plongée e contra-plongée.

Planos visuais: Perspectiva 2D

Cor: Tons levemente quentes e frios, baixíssima saturação, pendendo ao monocromático com exceção de alguns detalhes com cores saturadas.

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: Não-diegético

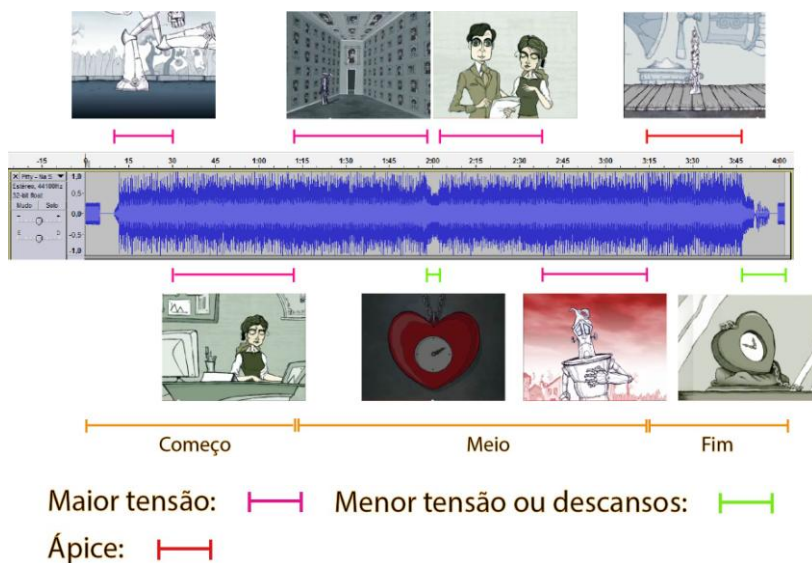
História introdutória: Não

Conjunto: Sim

Tipo de música: rock

Duração: 3:46 min

Figura 13 – Mapa de emoção da música e videoclipe Na Sua Estante da banda Pitty



Fonte: Autor

É possível enquadrar o videoclipe parcialmente na Fórmula de Hollywood, o terceiro ato é um pouco menor e o primeiro um pouco maior para se enquadrar perfeitamente. A música mantém o ritmo, com exceção de um descanso na primeira parte do segundo ato, outro no final da música, e um ápice no começo do terceiro ato.

4.2.7 Década de 2010

Artista: Sia

Música: Chandelier

Data: 2014

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=2vjPBrBU-TM>

Motivo da escolha: Este foi um dos videoclipes de maior sucesso da atualidade, tanto pela música quanto pelo conceito inovador de usar uma pessoa diferente (mas que se parece em alguns elementos estéticos) para fazer a performance da cantora, esta pessoa que chocou o mundo com sua habilidade com a dança e interpretação mesmo sendo tão nova.

Representação gráfica: naturalista/humanizada

Planos de visão: Predominância de plano geral, contendo plano de detalhe, plano americano, meio primeiro plano, primeiro plano e primeiríssimo plano.

Posicionamento da câmera: Predominância de ângulo normal, contendo contra-plongée.

Planos visuais: Perspectiva 3D

Cor: Predominância de tons frios e baixa saturação.

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: não-diegético

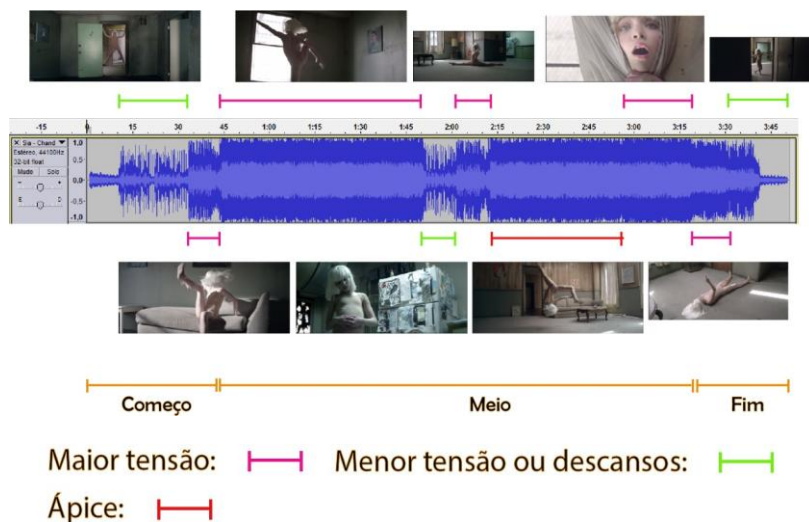
História introdutória: Não

Conjunto: Não

Tipo de música: pop

Duração: 3:51 min

Figura 14 – Mapa de emoção da música e videoclipe Chandelier da artista Sia



Fonte: Autor

Não é possível enquadrar esta narrativa na Fórmula de Hollywood, o primeiro e o terceiro ato da mesma são muito pequenos para tal. A música mantém o ritmo em praticamente toda sua duração e possui um ápice na segunda parte do segundo ato.

Artista: A Day to Remember

Música: Right Back at it Again

Data: 2013

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=ejw9pDvYvpM>

Motivo da escolha: O videoclipe em questão apresenta um estilo de animação irreverente e inovador, usando filmagens dos músicos com efeitos que simulam um stop-motion e elementos de animação 2D, além de ser um estilo musical não presente nesse estudo.

Representação gráfica: naturalista/humanizada e expressionista/abstrata

Planos de visão: Predominância de plano geral, contendo plano médio, plano americano, meio primeiro plano, primeiro plano e plano de conjunto.

Posicionamento da câmera: Predominância de ângulo normal, contendo plogée e contra-plongée.

Planos visuais: Perspectiva 3D e 2D

Cor: Tons quentes e frios, alta saturação.

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: Predominantemente diegético, com cenas de instrumental não-diegético

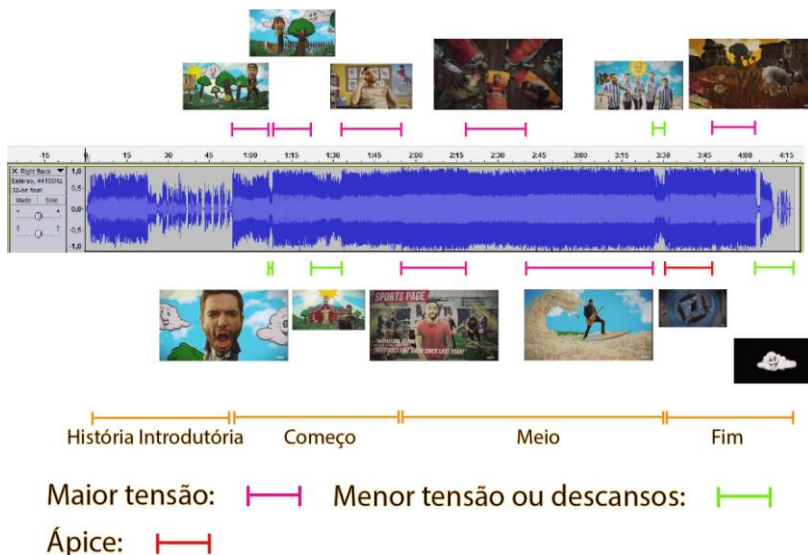
História introdutória: Sim

Conjunto: Sim

Tipo de música: post-hardcore/rock

Duração: 4:18 min

Figura 15 – Mapa de emoção da música e videoclipe Right Back at it Again da banda A Day to Remember



Fonte: Autor

É possível enquadrar o videoclipe parcialmente na Fórmula de Hollywood, a história introdutória não é prevista em tal e o terceiro ato é um pouco menor do que o necessário, porém o primeiro e o segundo ato estão nos tamanhos adequados para enquadrar na fórmula. A música é formada por vários pequenos períodos em que o ritmo é maior e alguns pequenos descansos, além de um ápice no começo do terceiro ato.

Artista: Forfun

Música: Coisa Pouca

Data: 2014

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=J3o0uWqwBow>

Motivo da escolha: Este é um dos poucos videoclipes brasileiros da década que conversam com o estilo pretendido para o projeto.

Representação gráfica: naturalista/humanizada

Planos de visão: Predominância de primeiro plano, contendo plano de detalhe, meio-primeiro plano, plano de conjunto e primeiríssimo plano.

Posicionamento da câmera: Predominância de ângulo normal, contendo plogée.

Planos visuais: Perspectiva 3D

Cor: monocromático, preto-e-branco

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: Predominantemente diegético, com cenas não-diegético

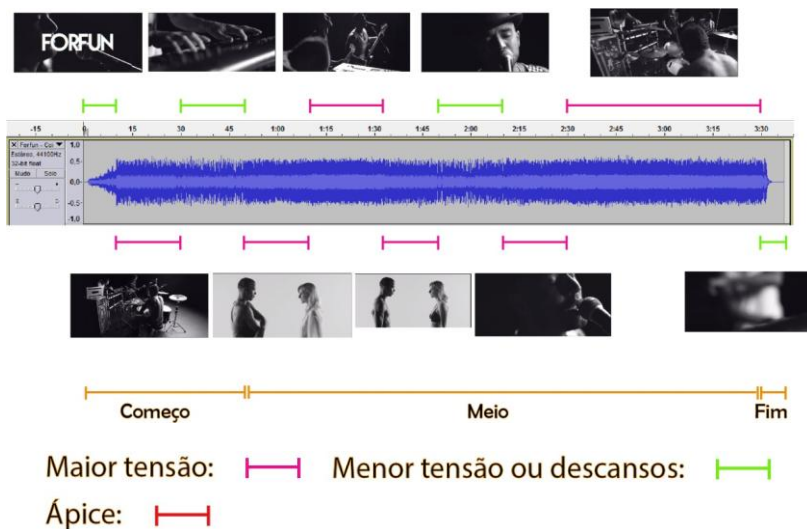
História introdutória: Não

Conjunto: Sim

Tipo de música: hardcore/rock

Duração: 3:37 min

Figura 16 – Mapa de emoção da música e videoclipe Coisa Pouca da banda Forfun



Fonte: Autor

Não é possível enquadrar tal narrativa na Fórmula de Hollywood, o terceiro ato é pequeno demais para tal. A música consiste em partes de menor ritmo intercaladas com partes de maior ritmo, este mantido no final do segundo ato, seguido por um descanso que forma o terceiro ato.

4.2.8 Exemplos locais

Artista: Sociedade Soul

Música: Jardim das Delícias

Data: 2010

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=yo5iBgLc7yk>

Motivo da escolha: O videoclipe é um exemplo de projeto semelhante ao o objetivo do PCC (videoclipe feito em animação) produzido na

cidade de Florianópolis, também envolvendo em sua produção ex-alunos do curso de Design da UFSC.

Representação gráfica: expressionista/abstrata

Planos de visão: Predominância de plano de conjunto, contendo plano detalhe, primeiro plano, meio primeiro plano, plano americano, plano geral, plano médio e primeiríssimo plano.

Posicionamento da câmera: Predominância de ângulo normal, contendo pongée e contra-plongée.

Planos visuais: Perspectiva 2D e 3D

Cor: Predominância de tons quentes e alta saturação.

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: Diegético e não-diegético

História introdutória: Não

Conjunto: Sim

Tipo de música: Soul

Duração: 5:01 min

Figura 17 – Mapa de emoção da música e videoclipe Jardim das Delícias da banda Sociedade Soul



Fonte: Autor

Não é possível enquadrar o videoclipe analisado na Fórmula de Hollywood, primeiro ato é muito pequeno e o terceiro grande demais para tal. A música intercala partes de menor ritmo com de maior ritmo (refrões), contendo um ápice no começo do terceiro ato, uma parte de maior ritmo e um descanso que formam o final.

Artista: The Zorden

Música: Pra te Encontrar

Data: 2012

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=xFQst3WVIbA>

Motivo da escolha: Este vídeoclipe é também consiste em um exemplo de projeto semelhante com o objetivo desse trabalho (videoclipe feito em animação) e foi produzido na cidade de Blumenau (que também se encontra no estado de Santa Catarina).

Representação gráfica: expressionista/abstrata

Planos de visão: Predominância de plano geral, contendo plano detalhe, plano de conjunto, plano americano, plano médio, primeiro plano, meio primeiro plano e primeiríssimo plano.

Posicionamento da câmera: Ângulo normal

Planos visuais: Perspectiva 2D

Cor: Predominância de tons frios e alta saturação.

O visual em relação à música e ao movimento: Adaptativo

Som: Não-diegético

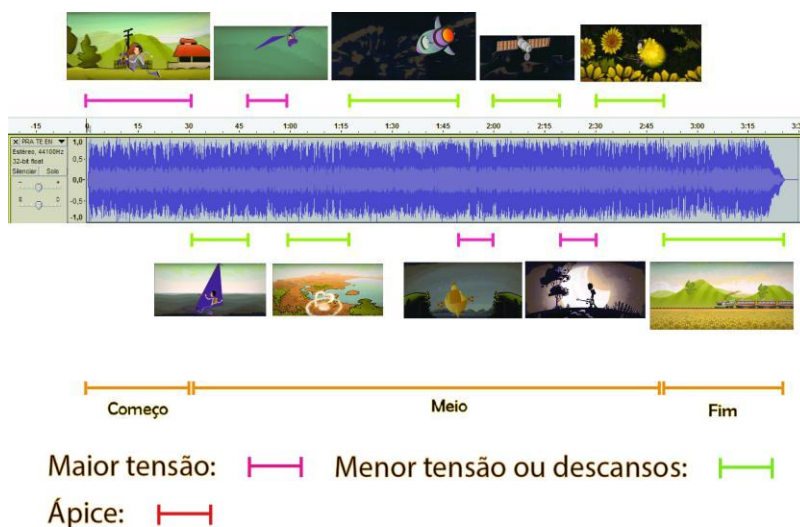
História introdutória: Não

Conjunto: Sim

Tipo de música: Pop-rock

Duração: 3:30 min

Figura 18 – Mapa de emoção da música e videoclipe Pra te Encontrar da artista The Zorden



Fonte: Autor

Por manter praticamente o mesmo ritmo durante toda a duração da música, a análise do ritmo ficou muito prejudicada, esta necessitando ser feita levando mais em consideração o que pode ser percebido ouvindo a música do que analisando seu gráfico de ondas visualmente. A partir disso foram consideradas partes de maior ritmo os refrões e de menor ritmo as estrofes, ponte e solo. Também foi definido como primeiro ato o primeiro refrão e como o terceiro ato o solo, assim acaba-se percebendo que o videoclipe se enquadra parcialmente na Fórmula de Hollywood, apesar do primeiro e terceiro ato serem um pouco menores do que o previsto na mesma e da música não possuir ápice.

4.2.9 Conclusão da Pesquisa de Similares

Considerando as análises desenvolvidas, podemos concluir que raramente videocliques musicais se enquadram perfeitamente na Fórmula de Hollywood, mas uma grande parte deles acabam apresentando padrões estruturais semelhantes. Isso deve-se ao fato de músicas normalmente seguirem narrativas diferente das tradicionais. Estas costumam ter seus primeiros e terceiros atos um pouco menores do previsto na fórmula e a maior parte da música acabar sendo formada pelo segundo ato da mesma, excluindo dessa constatação as músicas que fugiram completamente da fórmula porque não tiveram ápice ou esse encontrou-se no segundo ato da narrativa.

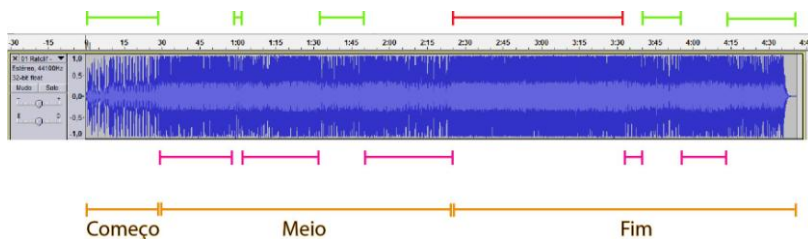
Podemos salientar também que o padrão de vocal diegético e instrumental não-diegético também é bastante comum. Com o passar do tempo vão surgindo exemplos de vocal e instrumental diegético, ou então os dois não-diegéticos, mas o padrão inicial continuou sendo muito aplicado. Com exceção de apenas um videoclipe, todos eles apresentam visual adaptativo com relação à música e ao movimento da mesma.




Histórias introdutórias também não tiveram muita representatividade na pesquisa, a partir dos anos 2000 elas são mais comuns mas ainda é um elemento pouco usado.

Não foi possível fazer relação entre os planos de visão, posicionamento de câmera e esquema de cores pois cada vídeo apresentou um padrão específico.

4.3 Análise sonora da música objeto

Figura 19 - Mapa de emoção da música Nada se Cria da banda Ratclif



Maior tensão:  Menor tensão ou descansos: 
 Ápice: 

Fonte: Autor

A existência de uma dificuldade de se traçar o mapa de emoção dessa música é evidente. Nela consta um problema de equalização que fez com que todos os instrumentos ficassem muito altos gerando um conflito entre eles e dificultando a percepção das partes com menor ou maior ritmo visualmente (inclusive podemos perceber uma perda gradativa de qualidade da equalização nas músicas estudadas na análise de similares com o passar dos anos). Esse problema poderia ter sido contornado se tivéssemos em mãos as gravações de cada instrumento separadamente, mas infelizmente não tivemos acesso à esse material, sendo assim o mapa precisou ser feito levando em consideração mais o que podia ser percebido escutando a música do que analisando as ondas visualmente.

Analisando a música de forma isolada, sem o visual da história (já que este é o produto proposto para este trabalho), esta não se enquadra na Fórmula de Hollywood, seu primeiro ato é muito pequeno e seu terceiro ato muito grande, considerando que o ápice final ocupa boa parte da música, assim o segundo ato consequentemente fica também pequeno demais. Além disso, a música estudada também não segue o padrão das músicas presentes na pesquisa de similares por apresentar um terceiro ato maior do que as músicas estudadas. Porém, é necessário considerar que existe a possibilidade de haver mudanças no mapa de emoção com a inclusão do roteiro.

4.4 Desenvolvimento do Roteiro

Neste item, a partir das informações adquiridas na pesquisa de similares e do mapa de emoção da música a ser trabalhada, formulamos inicialmente a sinopse, seguida pelo roteiro de forma que se enquadre no tempo da música e na mensagem que ela deseja transmitir.

4.4.1 Sinopse

O Videoclipe tem seu início apresentando um jovem trabalhador, vestindo uma camisa social e uma gravata. Este chega em seu apartamento, deixando sua maleta no sofá e seguindo para a pia de sua cozinha. Enquanto lavava suas louças, ele é sugado pelo ralo, sendo transportado por um túnel preenchido de cores psicodélicas e que o leva para o fundo do mar, revelando um ambiente saturado de cores, bastante diferente do anterior.

Ao sair do túnel ele segue explorando o ambiente novo para o qual foi levado, observando seus seres marinhos de expressões humanas. Ao avistar uma movimentação maior, o jovem resolve seguir os seres até se aproximar de uma multidão que assiste a um show. A banda responsável pelo espetáculo era formada por um siri como baixista, um peixe guitarrista e um baterista polvo. Algum tempo do show é exibido, agora não mais a partir da perspectiva do homem do início da narrativa e sim dos espectadores da performance, porém esta é interrompida por mãos que saem do que seria a superfície e retiram os integrantes da banda do fundo do mar para então revelar que este na realidade se tratava de um aquário.

Fora do aquário é exibido o interior de um restaurante. Os seres que formavam a banda são picados, cozinhados e servidos aos clientes. Enquanto a banda do restaurante tocava, a animação é intercalada com filmagens da banda Ratclif tocando sua música. Ao fim, um ultimo prato é servido, o ângulo da câmera muda para então mostrar que o cliente era o homem do começo da narrativa.

4.4.2 Roteiro

“Nada se Cria”

FADE IN:

INT. CORREDOR DO PRÉDIO DE HOMEM - NOITE -
ANOITECER
(...)

HOMEM caminha para uma porta ao fim do corredor. Destranca e abre a mesma, entrando no

APARTAMENTO DE HOMEM - SALA

HOMEM tira sua gravata, deixa sua maleta no sofá e caminha para

COZINHA, onde encontra uma pia com louças sujas.

Ele arregança suas mangas e começa a lavar a louça.

POV DE HOMEM

Pela janela da cozinha HOMEM vê um engarrafamento.

VOLTA À CENA

HOMEM limpa o suor de sua testa com sua mão e volta a lavar a louça, quando é sugado pelo ralo da cozinha.

INT. TÚNEL DO RALO DA COZINHA
(...)

HOMEM escorrega pelo túnel enquanto elementos como uma figura religiosa de um anjo, outra de um demônio, a terceira de um par de sapatos com uma etiqueta de preço e a última de um bolo de dinheiro aparecem a sua volta e logo somem.

EXT. FUNDO DO MAR - DIA

HOMEM sai do túnel e avista um cardume de peixes passar em sua frente, em seguida um ônibus submarino também passa por ele.

HOMEM vê um peixe vindo em sua direção, chamando um grupo de outros peixes que seguem o primeiro. HOMEM segue o grupo e depois avista uma multidão em frente à um

PALCO

SIRI está tocando baixo, PEIXE está tocando guitarra e POLVO está tocando bateria. Uma lula sobe no palco e pula na multidão de espectadores que à segura.

Mãos aparecem no palco e agarram SIRI, POLVO e PEIXE.

INT. RESTAURANTE - COZINHA - NOITE

SIRI, PEIXE e POLVO são tirados de seus aquários pelas mãos.

POLVO é jogado numa mesa, cortado, cozinhado e colocado em um prato.

CORTA PARA:

SALÃO

Uma banda toca ao fundo enquanto os clientes comem.

Um prato de polvo é entregue em uma mesa enquanto o ÂNGULO ABRE PARA REVELAR que o cliente sentado na mesa é o HOMEM.

FIM

4.5 Definição de estilos gráficos

As ilustrações da animação (cenário e personagens) foram produzidas com as ferramentas de vetorização disponíveis no *software*

Adobe Illustrator. A escolha por uma ilustração mais simples, limpa e sem contornos foi feita por ser o estilo que a autora mais tem afinidade, além de também facilitar o trabalho da animação.

As primeiras cenas (demonstradas no storyboard pelos quadros 1.1 à 1.11) foram feitas seguindo uma paleta de cores frias e pouco saturadas, isso para tentar ambientar a vida do personagem Homem antes de ser sugado para o fundo do mar. O objetivo é passar o contraste entre o mundo monótono e tedioso que este personagem vivia e o mundo mágico e agitado que o mesmo descobre após ser sugado pelo ralo.

Seguindo a ideia de contraste proposta, as cenas que se passam no fundo do mar (demonstradas no storyboard pelos quadros 2.1 à 4.12) terão o esquema de cores mais saturado, com a presença também de tons quentes.

A narrativa voltando para o que seria o mundo real, as cenas ambientadas na cozinha do restaurante (demonstradas no storyboard pelos quadros 5.1 à 5.6) mesclarão a pouca saturação do ambiente com a saturação da comida que está sendo preparada para chamar atenção para a mesma. Essas cenas serão seguidas pela as do salão do restaurante (7.1 à 7.5) que exibirão um cenário com tons mais quentes. As pessoas presentes nessas cenas serão representadas apenas por sombras, para salientar que não são personagens importantes para a trama, e estão na cena apenas para ambientar a mesma. Por essa razão, também não é mostrado nenhum dos funcionários do restaurante, durante as cenas e apenas suas mãos aparecem. Porém quando o personagem Homem aparece no final ele não é representado por sombras, já que o mesmo é importante para a trama e é essencial que seja perceptível que se trata do mesmo para entendimento do roteiro.

4.6 Personagens

O processo de desenvolvimento de personagem envolve toda a narrativa da história, os personagens precisam ser críveis, principalmente quando se trata de personagens não-humanos. Além disso, é necessário ambientar os personagens na história, saber

primeiramente como eles surgiram no ambiente da mesma, e convencer a audiência disso sem perder tempo de cena. (PATMORE, 2003)

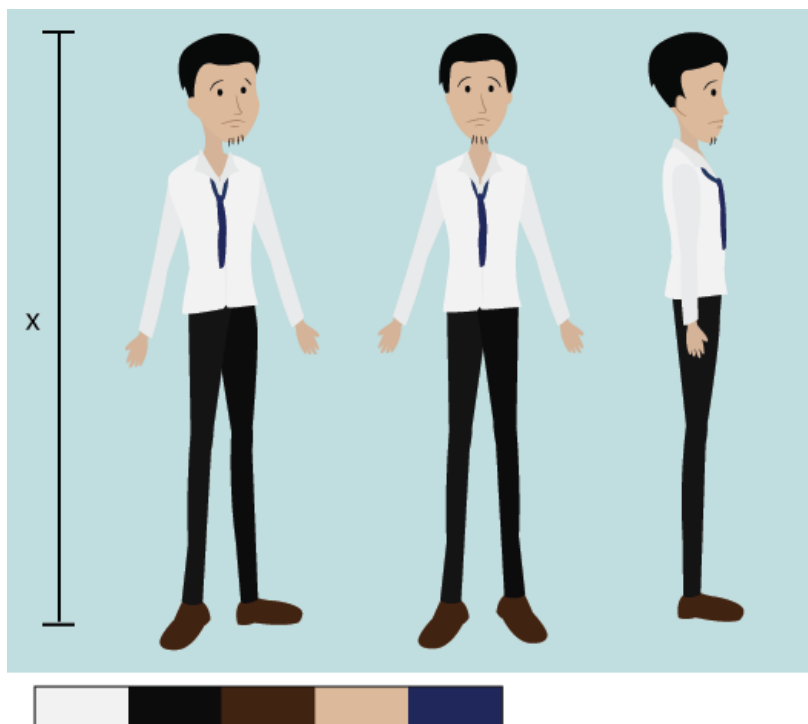
A partir do roteiro e da definição de estilos gráficos foi desenvolvido o visual dos personagens, demonstrado nas posições de meio lado, frente e lado nos modelsheets, acompanhados de suas respectivas paletas de cores e da referência de tamanho entre os personagens.

4.6.1 Homem

Homem é um jovem tímido e inseguro que vive sozinho em seu apartamento e possui uma rotina tediosa. O visual do mesmo foi desenvolvido a fim de seguir o esteriótipo de trabalhador de escritório, por essa razão as cores de sua vestimenta são neutras, além de conversarem com a identidade das cenas que se passam no apartamento de Homem e contrastarem com as cores mais saturadas das cenas ambientadas no fundo do mar.

O personagem mantém a mesma fisionomia durante praticamente toda a animação, o objetivo é demonstrar um homem de pouca personalidade, fato que também contrastará com os personagens carismáticos que vivem no fundo do mar.

Figura 20 – Modelsheet do personagem Homem



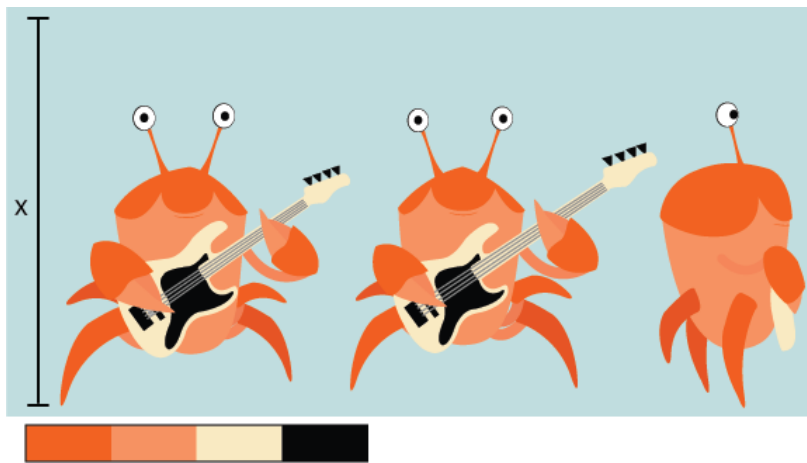
Fonte: Autor

4.6.2 Siri

Siri é o baixista da banda que se apresenta no show no fundo do mar, o personagem foi inspirado no baixista da Ratclif, José Neto. O objetivo era criar um personagem bastante alegre pois é a imagem que José acaba transmitindo nos shows. O tom laranja do personagem foi decidido por ser uma cor semelhante à de um siri real, porém é mais saturada para passar a alegria do personagem e também para seguir o

padrão de cores das cenas ambientadas no fundo do mar. O baixo do personagem foi desenhado a partir do instrumento de José Neto.

Figura 21 – Modelsheet do personagem Siri

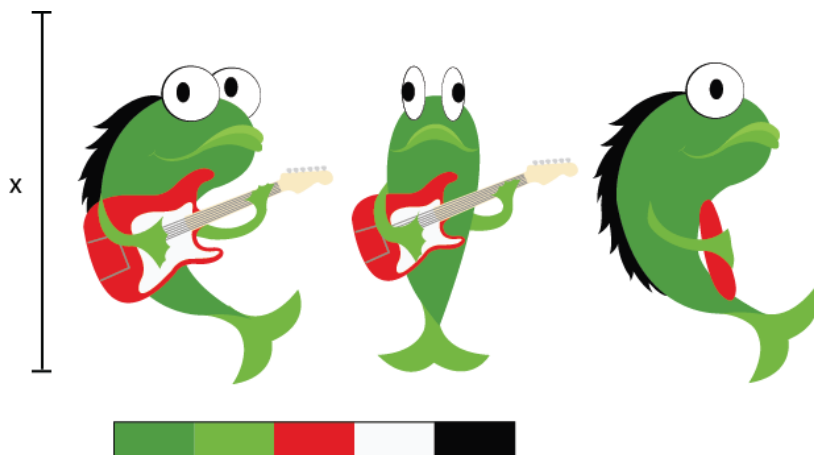


Fonte: Autor

4.6.3 Peixe

Peixe é o guitarrista da banda, o personagem foi inspirado no guitarrista da Ratclif, Murilo Salazar Almeida, as barbatanas pretas que vão da cabeça à calda do peixe foram feitas como referência ao cabelo comprido de Murilo. A guitarra do personagem também foi desenhada a partir do instrumento do guitarrista da banda Ratclif. A cor verde foi escolhida apenas porque se diferencia tanto do laranja do Siri quanto do roxo do Polvo, já que existem peixes de diversas cores.

Figura 22 – Modelsheet do personagem Peixe

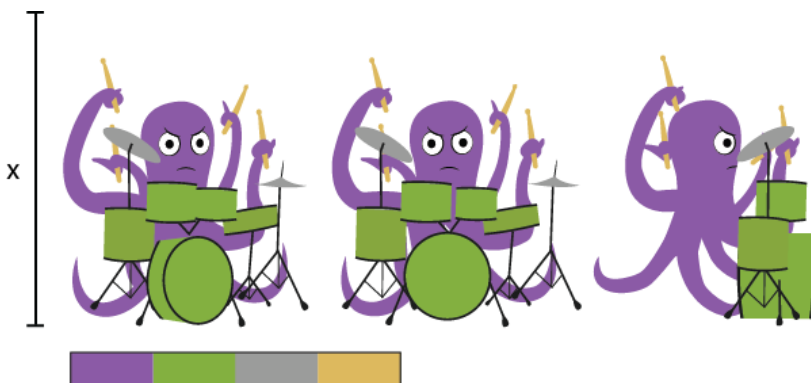


Fonte: Autor

4.6.4 Polvo

Polvo é o baterista da banda, o personagem foi desenvolvido inspirando-se em Felipe Goés, o baterista da banda Ratclif. A escolha do polvo para representar o baterista deve-se aos vários tentáculos que facilitariam na hora de tocar o instrumento. Polvo também tem uma fisionomia bastante séria, parecendo estar bravo, porque o instrumento exige certa energia e concentração quando é tocado em um estilo de música como o da musica estudada. A cor roxa foi escolhida para se assemelhar a cor de um polvo real, porém foi mais saturada para seguir a linha prevista para os personagens ambientados nas cenas que se passam no fundo do mar.

Figura 23 – Modelsheet do personagem Polvo



Fonte: Autor

4.7 Storyboard

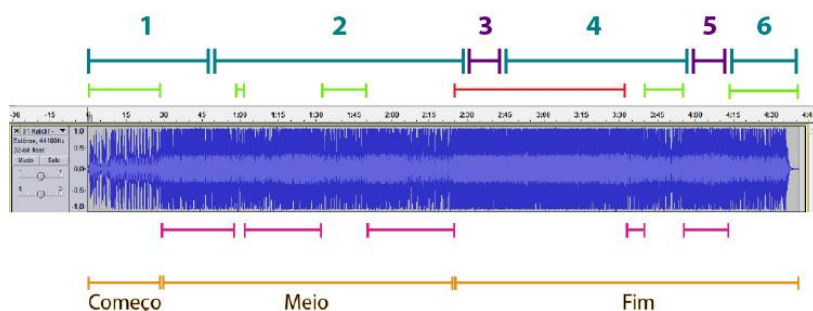
Produzir o storyboard consiste em traduzir o roteiro em imagens. O storyboard dá vida ao roteiro em uma série de desenhos simples acompanhados de instruções que exibem as cenas e seus ângulos de câmera, mostrando como a história vai seguir de uma forma mais clara. (PATMORE, 2003)

Por se tratar de uma animação que seguirá o ritmo da música estudada, o mapa de emoção desta teve que ser considerado antes da montagem do storyboard. Para que isso fosse possível o roteiro foi dividido em partes, afim de se identificar o que seria o primeiro, o segundo e o terceiro ato da história além de seus ápices. A partir disso foi montado um mapa de tensão, que consiste no mapa de emoção da música demarcado com as partes do roteiro.

Analisando o mapa de emoção da música podemos perceber que seu ápice encontra-se muito longe do final, e colocar o ápice da

história nessa parte seria muito prejudicial para a narrativa pois perderíamos a atenção do espectador muito antes dela acabar. Porém, analisando o roteiro percebemos que este tem dois pontos bastante importantes, o momento em que os membros da banda são retirados do palco e o polvo é preparado como comida e quando descobrimos que o cliente do restaurante tratava-se de Homem. A solução foi colocar no ápice da música a cena do preparo do polvo, e mais perto do final a cena em que Homem recebe o prato no restaurante. Para solucionar a distância entre esses dois momentos da música, esse espaço foi preenchido com cenas reais da banda Ratclif tocando a música, que também aparecerão no final para fechar a animação.

Figura 24 – Mapa de tensão do projeto de videoclipe da música Nada se Cria



Fonte: Autor

No mapa de tensão as partes foram demarcadas com números, esses se referem a:

- 1- As cenas do começo do roteiro, que se passam no apartamento de Homem;
- 2- Cenas ambientadas no fundo do mar, logo em seguida de Homem ser sugado pelo ralo da cozinha;
- 3- Os membros da banda são capturados pelas mãos e polvo é preparado como comida;
- 4- Cenas gravadas da banda Ratclif;
- 5- Cenas ambientadas no salão do restaurante, onde Homem é mostrado como cliente do restaurante;
- 6- Cenas gravadas da banda Ratclif.

A partir do mapa de tensão foi desenvolvido o storyboard, nele os quadros foram acompanhados da numeração das cenas, tempo em que elas ocorrem, uma breve explicação sobre o que acontece na cena e o enquadramento das mesmas.

Figura 25 – Primeira página do storyboard da animação Nada se Cria



0:00 min
Cena 1.1 - Homem caminhando no corredor do prédio
Enquadramento em plano detalhe mostrando apenas os pés.



0:07 min
Cena 1.2 - Homem abrindo a porta do seu apartamento.
Enquadramento em plano detalhe focando em sua mão e na maçaneta.



0:08 min
Cena 1.3 - Enquadramento em plano detalhe mostrando a gravata de Homem sendo tirada por ele.



0:09 min
Cena 1.4 - Homem joga sua maleta no sofá e caminha até a cozinha. Enquadramento focando no cenário e não no Homem.



0:22 min
Cena 1.5 - Enquadramento mostrando a pia com louça suja.



0:25 min
Cena 1.6 - Enquadramento em plano detalhe mostrando o tronco de Homem enquanto o mesmo arregala as mangas.



0:27 min
Cena 1.7 - Enquadramento em plano detalhe mostrando a janela, e a mão de Homem a abrindo.



0:29 min
Cena 1.8 - Enquadramento em plano detalhe mostrando as mãos de Homem lavando a louça.



0:39 min
Cena 1.9 - Enquadramento em plano detalhe mostrando o congestionamento que podia-se ver da vista da janela da cozinha.



0:42 min
Cena 1.10 - Volta pra cena 1.6.



0:45 min
Cena 1.11 - Enquadramento em plano detalhe mostrando uma mão saindo do ralo da pia e puxando o homem para o mesmo.



0:49 min
Cena 2.1 - Enquadramento em plano médio mostrando Homem em um cenário psicodélico.

Fonte: Autor

Figura 26 – Segunda página do storyboard da animação Nada se Cria



0:58 min
Cena 2.2 - Zoom In. Homem em plano americano.



0:59 min
Cena 2.3 - Aparece a imagem de um anjo, Homem olha para o mesmo e imagem some.



0:59 min
Cena 2.4 - Aparece a imagem de um diabo, Homem olha para o mesmo e imagem some.



1:00 min
Cena 2.5 - Aparece a imagem de um sapato com preço nele, Homem olha para o mesmo e imagem some.



1:00 min
Cena 2.6 - Aparece a imagem do cofre e homem olha para o mesmo e imagem some.



1:01 min
Cena 2.7 - Volta para 2.2.



1:13 min
Cena 2.8 - Volta para 2.1.



1:14 min
Cena 3.1 - Plano médio mostrando o fundo do mar, homem sai de um tobogã e passa um cardume por ele.



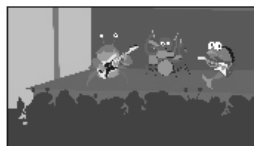
1:18 min
Cena 3.2 - Mantém enquadramento da 3.1, agora passando um ônibus submarino por Homem.



1:22 min
Cena 3.3 - Mantém 3.2, agora surgindo um peixe que chama outros peixes, que passam por Homem.



1:29 min
Cena 4.1 - Enquadramento mostrando um show ao fundo, os peixes e Homem seguindo até ele.



1:33 min
Cena 4.2 - Zoom In. Enquadramento em plano conjunto mostrando o show.

Fonte: Autor

Figura 27 – Terceira página do storyboard da animação Nada se Cria



1:38
Cena 4.3 - Zoom in, plano médio focando em Siri e mostrando polvo ao fundo.



1:43
Cena 4.4 - Corta para Peixe, mostrando o polvo ao fundo e parte do Siri.



1:48
Cena 4.5 - Volta para 4.2.



1:50
Cena 4.6 - Mantém o enquadramento. Uma lula sobe no palco e salta sobre a plateia, sendo segurada pela mesma.



1:55 min
Cena 4.7 - Volta para 4.3



2:04 min
Cena 4.8 - Volta para 4.4



2:09 min
Cena 4.9 - Zoom In. Plano americano focando em Peixe.



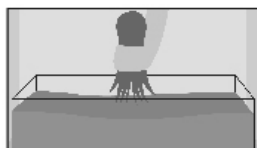
2:15 min
Cena 4.10 - Zoom Out. Plano médio focando em Polvo e mostrando parte de Peixe e Siri.



2:19 min
Cena 4.11 - Volta para 4.2.



2:24 min
Cena 4.12 - Zoom In, plano médio em peixe e Siri mostrando polvo ao fundo. Mãos aparecem, agarram Peixe, Siri e Polvo e os levam pra cima até sumirem do enquadramento.



2:26 min
Cena 5.1 - Plano detalhe. Um polvo é retirado de um aquário.



2:28 min
Cena 5.2 - Plano detalhe. O polvo é colocado numa tábua e picado.

Fonte: Autor

Figura 28 – Quarta página do storyboard da animação Nada se Cria



2:33 min

Cena 5.3 - Plano detalhe. Uma panela é mexida no fogão enquanto o polvo picado é jogado na mesma.



2:39 min

Cena 5.4 - Plano detalhe. Um prato sobre uma mesa é preenchido com comida que estava em uma panela.



2:40 min

Cena 5.5 - Tentáculos de polvo em uma frigideira são colocados no prato da cena 5.4.



2:44 min

Cena 6 - Cenas da banda



3:57 min

Cena 7.1 - Plano geral mostrando o interior de um restaurante e uma banda tocando ao fundo.



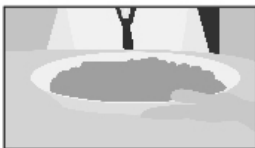
4:01 min

Cena 7.2 - Zoom In. Plano médio focando na banda.



4:04 min

Cena 7.3 - Volta para 7.1



4:07 min

Cena 7.4 - Plano detalhe em uma das mesas do restaurante. O prato da cena 5.4 é entregue na mesma.



4:09 min

Cena 7.5 - A câmera muda de foco, mostrando que o cliente da mesa é no o Homem.



4:12 min

Cena 8 - Cenas da banda

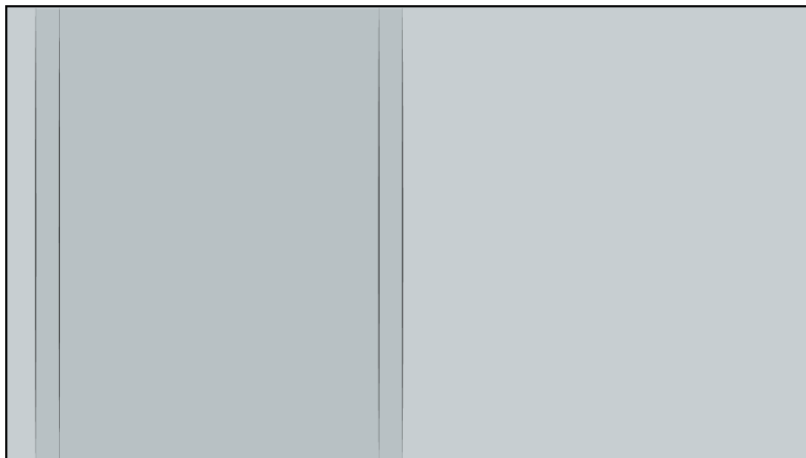
Fonte: Autor

4.8 Cenários

Cenários consistem nos espaços onde as cenas da animação são ambientadas, a função deles é compor o ambiente e devem contribuir para passar a emoção desejada em cada momento da história. Estes são desenvolvidos com base no que foi exigido pelo roteiro, previamente elaborados no Storyboard e seguindo as diretrizes da definição de

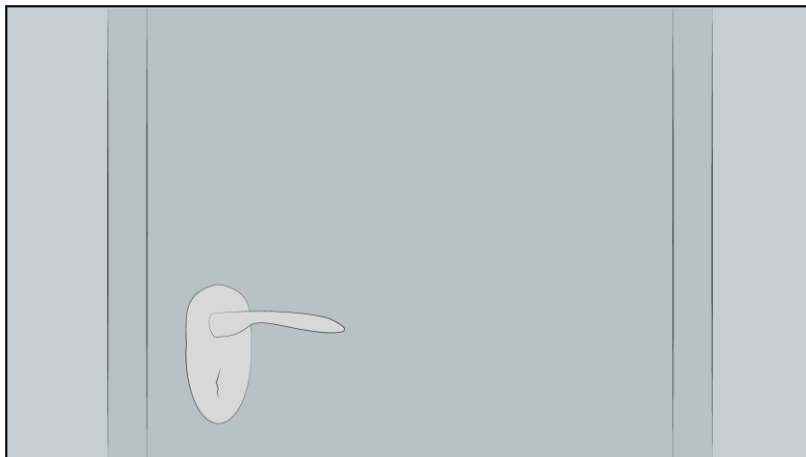
estilos gráficos e identidade visual dos personagens mostrados nos modelsheets.

Figura 29 – Cenário referente à cena 1.1 da animação Nada se Cria



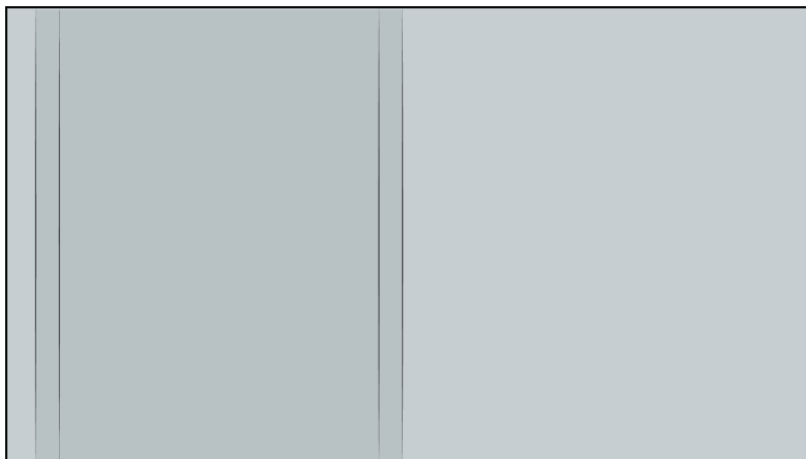
Autor

Figura 30 – Cenário referente à cena 1.2 da animação Nada se Cria



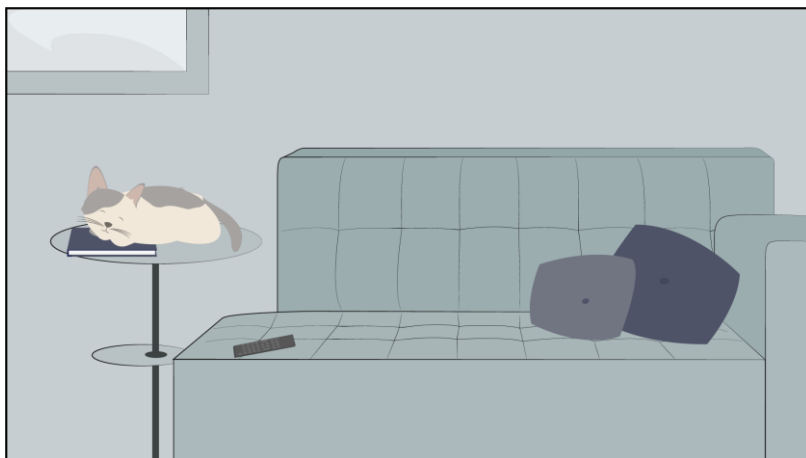
Fonte: Autor

Figura 31 – Cenário referente à cena 1.3 da animação Nada se Cria



Fonte: Autor

Figura 32 – Cenário referente à cena 1.4 da animação Nada se Cria



Fonte: Autor

Figura 33 – Cenário referente às cenas 1.5, 1.7, 1.8, 1.10 e 1.11 da animação Nada se Cria



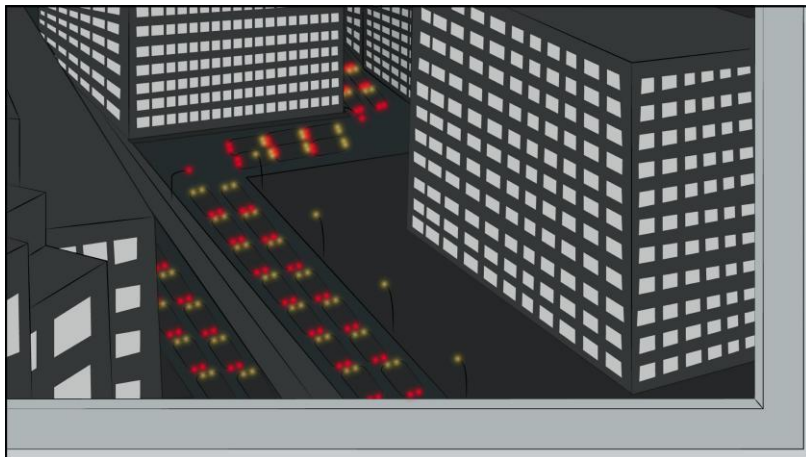
Fonte: Autor

Figura 34 – Cenário referente à cena 1.6 da animação Nada se Cria



Fonte: Autor

Figura 35 – Cenário referente à cena 1.9 da animação Nada se Cria



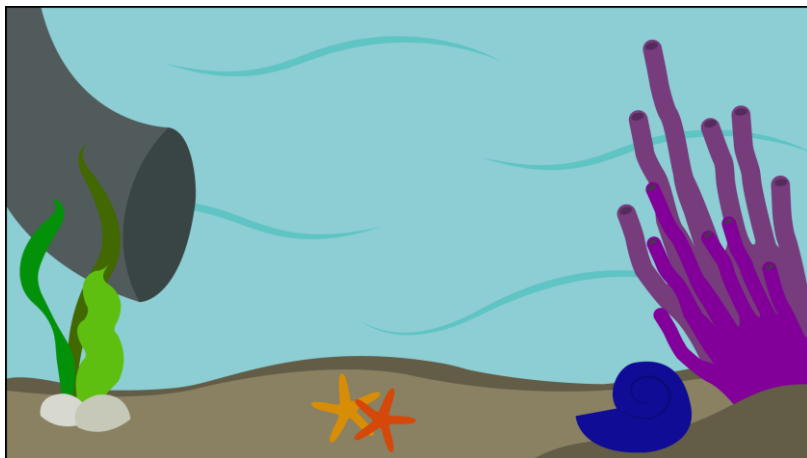
Fonte: Autor

Figura 36 – Cenário referente às cenas 2.1 à 2.8 da animação Nada se Cria



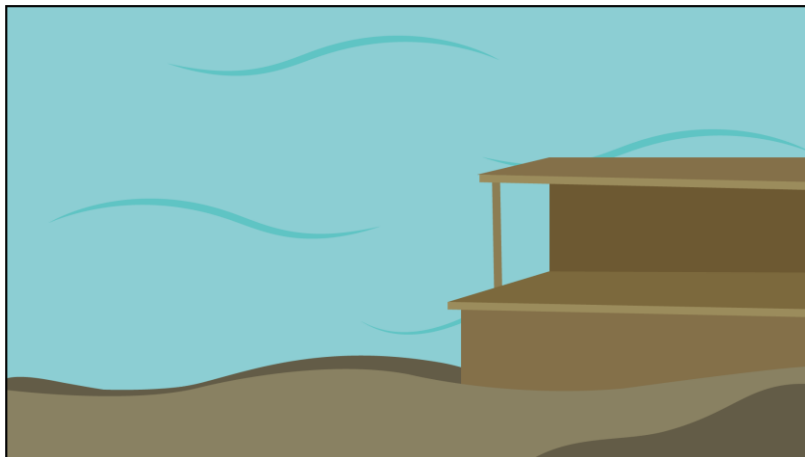
Fonte: Autor

Figura 37 – Cenário referente às cenas 3.1 à 3.3 da animação Nada se Cria



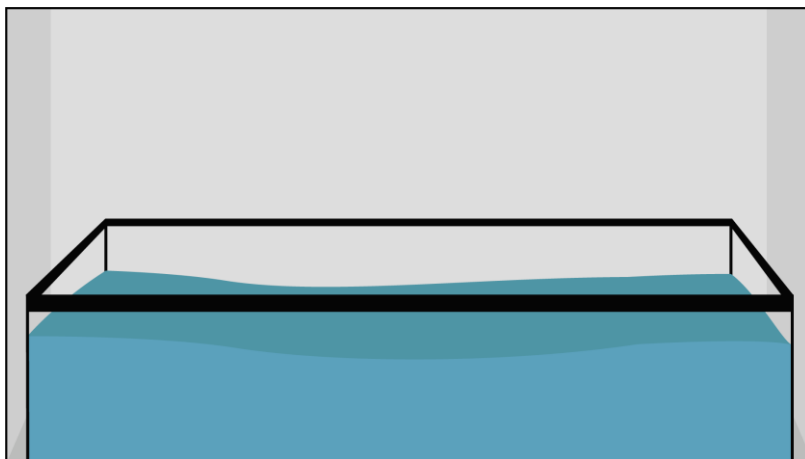
Fonte: Autor

Figura 38 – Cenário referente às cenas 4.1 à 4.12 da animação Nada se Cria



Fonte: Autor

Figura 39 – Cenário referente à cena 5.1 da animação Nada se Cria



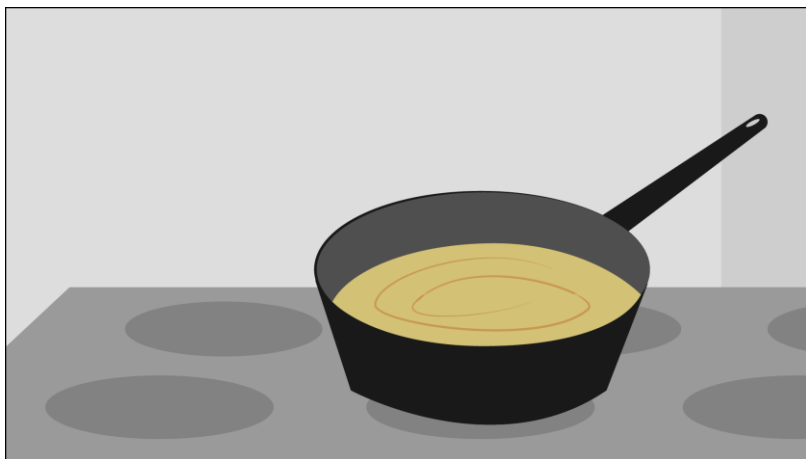
Fonte: Autor

Figura 40 – Cenário referente às cenas 5.2, 5.4 e 5.5 da animação Nada se Cria



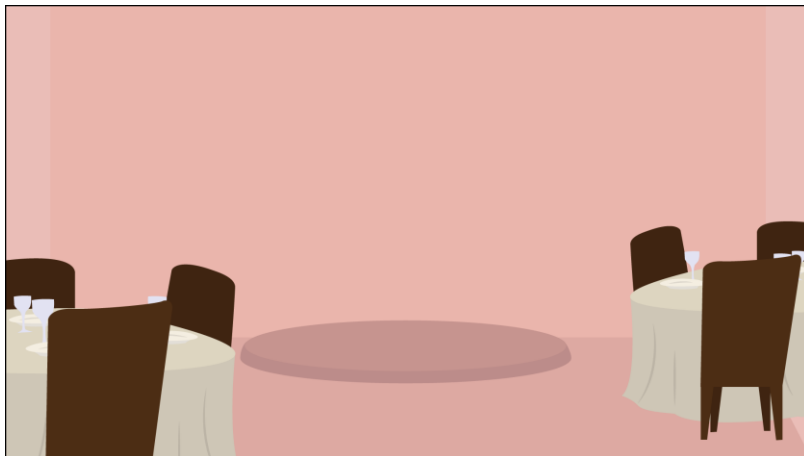
Fonte: Autor

Figura 41 – Cenário referente à cena 5.3 da animação Nada se Cria



Fonte: Autor

Figura 42 – Cenário referente às cenas 7.1 à 7.5 da animação Nada se Cria



Fonte: Autor

4.9 Produção do Animatic

Com os cenários e modelsheets prontos e seguindo o storyboard a produção do animatic iniciou-se. Ainda no *software Adobe Illustrator* os personagens foram inseridos nos cenários, junto com outros elementos e os figurantes. A pré-animação foi feita primeiramente utilizando a ferramenta de camadas do *Illustrator*. Cada cena do animatic foi produzida em um arquivo diferente, as cenas que não exigiam mudança de posição dos elementos foram feitas apenas colocando cada elemento que se movimentaria individualmente em uma camada específica. Já as que possuíam mudança de posição foram feitas desenhando cada quadro do mesmo elemento em uma camada diferente.

Em seguida os arquivos foram importados para o *software Adobe After Effects*, nele as camadas das cenas foram deslocadas afim de gerar o movimento da pré-animação. Os elementos que tiveram que ser desenhados em camadas diferentes foram animados colocando estas em ordem no mesmo software, gerando o efeito tradicional da animação quadro-à-quadro. Novamente cada cena foi produzida em um arquivo diferente.

Com as cenas pré-animadas no *After Effects*, elas foram renderizadas no mesmo software e importadas para um terceiro chamado *Adobe Premiere*. Nele as cenas foram incluídas em ordem, acrescentando também a música e as cenas gravadas da performance da banda Ratclif. Em seguida o arquivo foi renderizado e assim temos o animatic pronto.

5. CONCLUSÃO

O uso de videocliques para ilustração de trabalhos musicais têm se tornado essencial para a divulgação do artista ou banda, com o passar das décadas se tornando cada vez mais popular, evoluindo e transformando-se a partir das mudanças culturais. Aos poucos o uso de técnicas diferentes se tornaram grandes atrativos, e a animação foi uma técnica bastante utilizada com esse objetivo.

Analisando a história de evolução dos videocliques musicais, percebemos que nem sempre estes devem seguir uma lógica pré-determinada ou a conhecida fórmula de hollywood. Diversos vídeos usaram e continuam usando do *nonsense* e da aleatoriedade como atrativo, muito disso deve-se ao fato de que a música também não precisa contar uma história propriamente dita. O lado artístico da musica e da produção visual se unem em prol de um resultado estético que não necessariamente necessita passar uma história clara e organizada.

Unindo as informações tiradas da pesquisa de similares e da pesquisa sobre estilo e história da banda e de sua música foi possível criar um trabalho artístico em harmonia com a produção musical. O desenvolvimento do storyboard com certeza foi muito beneficiado pela pesquisa de similares e a pré-produção musical, dando diretrizes claras do que precisaria ser desenvolvido com relação aos personagens e cenários. Esses juntos formaram o animatic, que passando por um processo de animação um pouco mais trabalhado, refinando as partes que não ficaram tão fluidas dará vida a um trabalho áudio-visual que complemente a música e cumpra com o objetivo de amplificar a experiência do espectador, contribuindo para que a banda Ratclif tenha tanto reconhecimento quanto merece.

Com a finalização do animatic, este foi mostrado para Jose Neto, baixista da Ratclif, para saber o que ele achou do projeto, se representou bem a imagem da banda e como ele achava que isso iria influenciar no trabalho da mesma. Sua resposta está disponível na seguinte transcrição:

“Acho que combinou bastante com a musica em si, principalmente quando entrou na parte mais psicodélica do clipe. Então como você sabe nós somos uma banda independente, tudo que vem pra somar a gente da muito valor. Esse material áudio visual vai ajudar bastante a gente no sentido de enviar material pra imprensa e casas de shows, nós vamos utilizar pra divulgar a banda, ou seja vai ajudar bastante.”

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Câmera Cotidiana. Autor desconhecido. **Videoclipe**. 2016.

Disponível em:

<<http://www.katon.com.br/saladeaula/tema/videoclipe/?t=1>>. Acesso em: 17 jun. 2016.

Downlopaz. **Differences between Singles, Ep, Lp, Album, Mixtape**.

2013. Disponível em: <<http://downlopaz.com/differences-between-singles-ep-lp-album-mixtape/>> Acesso em: 17 jun. 2016.

Facebook, **Ratclif**. 2016. Fanpage disponível em:

<<https://www.facebook.com/projetoratlif?fref=ts>> Acesso em: 17 jun. 2016.

PATMORE, Chris. **The Complete Animation Course: The Principles, Practice and Techniques of Successful Animation**. Londres: Thames & Hudson, 2007. 160p

PERASSI, Richard Luiz de Souza. **Gramática Comparada da**

Representação Gráfica. 2010. Revista Convergência. Disponível em:

<<http://convergencias.esart.ipcb.pt/artigo.php?id=92>> Acesso em: 17jun. 2016.

SANTOS, Marco Aurélio Soares. **Identificação de elementos de interface em jogos digitais para smartphones segundo fundamentos de ergonomia, jogabilidade e interatividade**. 147f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Departamento de Expressão Gráfica, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

Senhor Coruja. **A cronologia fictícia de Gorillaz**. 2012. Portallos.

Disponível em: <<http://www.portallos.com.br/2012/10/24/a-cronologia-ficticia-de-gorillaz/>> Acesso em: 17 jun. 2016.

SILVA, Cíntia Cristina. **Qual foi o primeiro videoclipe da história?**

2016. Mundo Estranho. Disponível em:

<<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/qual-foi-o-primeiro-videoclipe-da-historia>> Acesso em: 17 jun. 2016.

Soundcloud, **Ratclif**. 2016. Perfil disponível em:
<<https://soundcloud.com/ratclif>> Acesso em: 17 jun. 2016.

Vagalume. Autor Desconhecido. **20 clipes feitos em animação**. 2014.
Disponível em: <<http://www.vagalume.com.br/news/2014/10/12/20-clipes-feitos-em-animacao.html>>. Acesso em: 17 jun. 2016.

WHITMORE, Guy. **Design With Music In Mind**: A Guide to Adaptive Audio for Game Designers. 2003. Disponível em:
<http://www.gamasutra.com/view/feature/131261/design_with_music_in_mind_a_guide_.php> Acesso em: 17 jun. 2016.